

"DEFENDERS OF THE EARTH"

«Flash Gordon», o herói criado por Alex Raymond, faz furor nas revistas de banda desenhada, mas nos computadores ainda não «atinou».

Há alguns anos fez a sua estreia num jogo ridículo de acção e aventura, mas esse desastre acabou por cair no esquecimento, pois o jogo de «Flash G.» só tinha o título.

Não há muito tempo o mesmo herói reuniu-se com o Fantasma, o forte Lothar e o mágico Mandrake, para formar o grupo «Os Defensores da Terra». Este grupo tem o objectivo de defender o nosso querido planeta Terra dos sucessivos ataques do facinora Ming.

«Os Defensores» é uma série televisiva, infantil, que por acaso passou na RTP I há dois anos. Se voltasse a ser transmitido na televisão, com a publicidade do jogo, talvez fosse mais popular.

O mesmo se aplica ao contrário: com o apoio da série talvez as críticas fossem mais brandas e até dissessem: Veja a série e divirta-se com o jogo. Mas tudo isto não passa de hipótese. O jogo criado (é uma criação maldita) pela «Enigma Variatons» é um falhanço total. Tenta ser divertido e combinar as diversas capacidades dos heróis, mas, fica-se pela tentativa. Na história temos que resgatar o filho de Flash que está em poder de Ming.

O facinora usa-o como refém a fim de concretizar mais um dos planos de conquista. Mas Ming subestima as capacidades dos nossos heróis, pois eles vão conseguir (duvido muito) reaver o filho de Flash e destruir os seus planos maléficos.

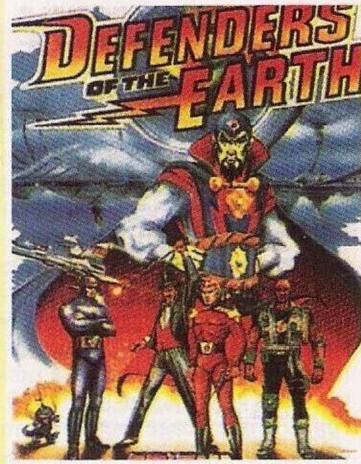
Se o argumento é fraco, o que diremos dos aspectos técnicos? Os gráficos são razoáveis, mas a técnica de programação está mais

do que «batida». Seguimos para a esquerda ou direita e vamos matando tudo o que aparece em frente, ou seja, o exército privado de Ming. Por vezes, abrimos umas portas mas de resto é sempre a mesma rotina.

Com um bocado de sorte encontramos o robot pensante de Ming, o enorme «Octon» e destruímo-lo, mas nem por isso o jogo deixa de ser monótono. De uma forma ou doutra acaba sempre por cair na repetição. Numa era de novidades e de títulos interessantes, jogos como o «Defenders of The Earth» têm os dias contados.

Pode ser que noutra altura e noutra lugar Flash e os seus amigos tenham uma aparição mais feliz.

Nem mesmo as versões do Amiga e ST se salvaram.



Nome: Defensores of the Earth

Género: Acção /Aventura

Gráficos: 65%

Dificuldade: 77%

Som: 60%

Apreciação Global: A evitar

Computadores: Spectrum, C64, Amiga, ST

"POKES E DICAS"

Como é habitual, começamos com alguns «pokes» para o Commodore 64, da autoria do prezado leitor Paulo Malheiros.

«Sentinel» – Poke 6664,96: Sys 16128

«Shadow Skimmer» – Poke 25761, 234: Sys 31232

«Shadow Fire» – Poke 25188, 173: Sys 16384

«Silkworm» – Poke 32203, 173: Poke 44344,189: Sys 2336

«Sky Jet» – Poke 27792, 250: Sys 29350

Passemos de seguida para a solução do «Capitan Trueno» (primeira parte), que ficou em aberto na passada edição. Tínhamos ficado na parte em que Crispim toca o sino cinco vezes para abrir a porta do final do jogo. Depois disto descemos a corda, viramos para a esquerda e voltamos a descer outra corda (voltamos um bocado atrás para os leitores não perderem a continuidade, desta forma é mais fácil entenderem a solução), até vermos uma passagem na parede da direita.

Entramos para apanhar o cristal, subimos até ao topo do castelo

e entramos na passagem que se abriu à direita. Quando entramos na sala (tem um pedestal na água) transformamo-nos no capitão e saltamos para o pedestal, de modo que o cristal fique fixo ao mesmo.

Rapidamente saltamos fora da plataforma e quando formos a passar por baixo da parede que está a fechar-se, mudamos para o Crispim e saímos da sala.

Andamos para a esquerda até à corda. Descemo-la e caminhamos

à esquerda, entramos na passagem que dá acesso à adega, transformamo-nos em Capitão e vamos matando todos os duendes até chegarmos ao fim.

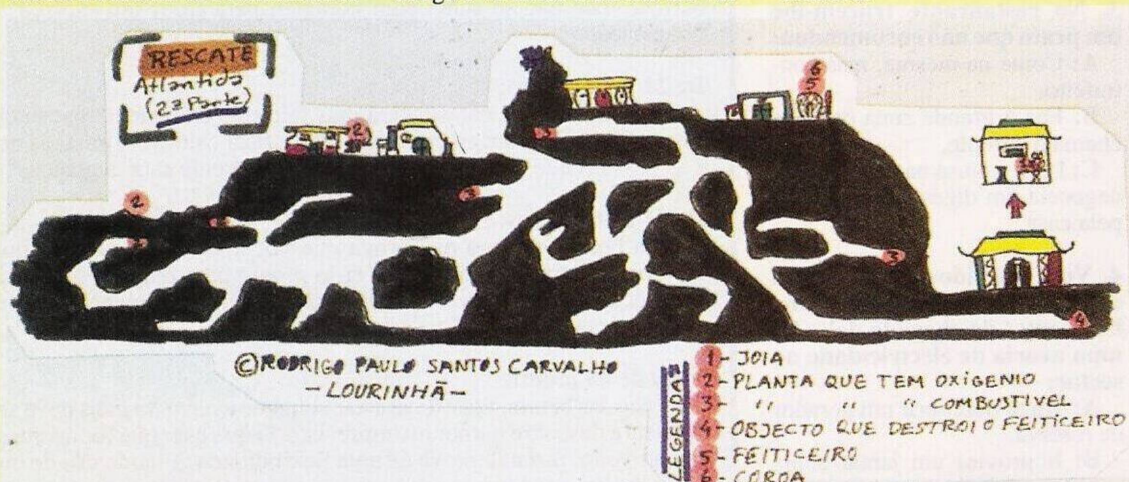
Mudamos para o Golias e socamos a parede esquerda. Escolhemos o Crispim e subimos a corda até ao cimo (evitando as ratazanas), saltamos para a direita e mudamos para o Capitão.

Destruímos todos os esqueletos até à última sala. Por esta altura já devemos ter apanhado uma espada (caso o dinheiro chegue para tal) ou algo mais. Regressamos à adega e viramos à direita até ver-

mos um poço com uma corda. Abrir-se-á outra passagem por onde descemos até à sala, que tem uma entrada na parede esquerda.

Nesta nova sala voltamos a ver uma plataforma na água, saltamos pelas salas até chegarmos a um ecrã que tem um esqueleto numa almofada. Mais adiante encontramos uma parede que deverá ser destruída com o Golias.

Muito rapidamente escolhemos o capitão e entramos na sala seguinte. Apontamos para a cabeça do Dragão e disparamos até acabarmos com a vida da temível criatura.



SECÇÃO DO LEITOR

OS VOSSOS PROGRAMAS

Começamos nesta edição a divulgar os programas recebidos. Dois são para o Spectrum e um funciona no IBM PC e compatíveis. Principiemos pelo programa enviado pelo leitor Nuno Miguel. É um jogo muito simples intitulado «O Sábio» que, apesar da sua extrema simplicidade, cativa qualquer jogador.

No desenho de apresentação surgem os créditos do programa; data de 1990 e a marca escolhida pelo Nuno é a «Byteland» (podia ter optado por um nome português).

Assim que o jogo carrega ouvimos músicas por cada menu que aparece, com a maioria das melodias a serem daquelas que se tocam na escola preparatória. Embora o jogo seja programado em Basic não deixa de ser agradável.

Logo de imediato surge a história do jogo: Protagonizamos Billy, um jovem génio que persegue um sonho há bastante tempo, entrar na A.D.S., Associação dos Sábios, mas devido à sua tenra idade têm-lhe recusado a entrada.

Porém, Billy, para demonstrar as suas capacidades, resolveu submeter-se a duas provas. Uma de destreza física e outra de inteligência.

Na primeira prova, Billy tem que apagar os livros que caem para o chão. Para

conseguir passar, no mínimo 80% dos livros têm que ser recolhidos (no total caem 50 livros).

A segunda prova é bem mais difícil. Das 20 perguntas efectuadas pelo computador, temos que acertar em 10 (no mínimo). No ecrã aparecem três respostas possíveis, mas somente uma é a verdadeira. Quanto ao nível da dificuldade das perguntas, está dentro do que se pode considerar aceitável, umas mais difíceis, outras mais fáceis.

Eis algumas delas: Qual o ano da morte do D. Afonso Henriques? Qual a capital do Egipto e da Líbia? Quantos ossos tem o corpo humano? Qual o nome da moeda oficial da Finlândia? Quantos habitantes têm os E.U.A.? Qual a data de nascimento de Beethoven? São todas ao género do «Trivial Pursuit».

O único defeito é a repetição do programa, isto é, na segunda jogada as perguntas são as mesmas e apresentam-se na mesma ordem. Tirando este defeito, «O Sábio» é um exemplo do que se pode fazer em Basic.

Simples e ao mesmo tempo divertido e estimulante são as palavras que descrevem este jogo. Para a próxima semana continuaremos a divulgar os programas enviados pelos leitores.

Abrimos esta edição com a carta do José Ricardo Mateiro, possuidor de um Timex computer 2048. Este leitor queixa-se que alguns dos programas existentes para o Spectrum 48 K não são compatíveis para o computador que possui.

Será problema das cassetes ou é mesmo do computador? A resposta é simples: poderá ser das cassetes se as gravações estiverem deficientes, mas a verdade é que nem todos os programas do Spectrum são compatíveis com o Timex. O motivo dessa incompatibilidade deve-se à R.O.M. que não é a mesma em ambos os computadores.

O mesmo problema surge com o outro Timex existente, o 2068.

Passemos para dois leitores que partilham o mesmo problema, precisam de ajudas em diversos jogos. O Nuno Leandro mora na Quinta do Laranjeiro, Cacia, 3800 Aveiro e necessita de dicas para os seguintes jogos: «Shinobi», «Rick Dangerous», «R Type», «Rainbow Islands».

Quanto ao Filipe Miranda, o problema está nos jogos de futebol. Possui a maioria deles, mas mesmo assim precisa de umas ajudazitas para entendê-los. Quem estiver interessado pode escrever para a seguinte morada: Av. George Robinson, n.º 27 - 1.º, 7300 Portalegre.

Da bela cidade de Tomar escreveu-nos o Henrique Manuel Vicente que anda à procura de livros de programação destinados à produção de videojogos.

Já disse e volto a repetir, existem livros para esse efeito, mas a qualidade é muito inferior. É preferível aprenderem a programar normalmente e a experimentar pequenos programas e, só depois, passarem aos jogos simples.

A variedade destes livros é muito vasta e diversificada, dependendo da linguagem de programação e do computador em causa. As editoras especializadas são «McGraw Hill» e «Borland», mas também encontramos livros da «Europa América», «Verbo», etc... Se algum leitor quiser ajudar o Henrique pode telefonar para o 311859 (não esqueçam o indicativo de Tomar) ou escrever para a Rua D. Lopo Dias de Sousa, n.º 5, 3.º Esquerdo, 2300 Tomar.

Para o fim deixamos o Lopes Carlos, que está a residir na Suíça. Este leitor está interessado em trocar jogos e outros programas para o Commodore Amiga 500 e compatíveis. As trocas são efectuadas por correspondência e quem estiver interessado pode escrever para: Lopes Carlos, Av. Haldimanol 38, 1400 Yverdon, Suíça (espero ter transcrito correctamente a morada pois a caligrafia estava um bocado ilegível).

Para a semana voltamos com mais cartas. Não se esqueçam de continuar a enviar os vossos jogos e programas.

PRÓXIMAS...

Quem gostra de jogos de estratégia política e económica tem em «Balance of Power» (edição de 1990) um desafio estimulante.

O objectivo é conquistar importância geopolítica para o nosso país (podemos escolher entre os Estados Unidos da América e a URSS).

No ecrã está um enorme mapa-mundi com quase todos os países e por baixo o computador relata os principais acontecimentos por todo o mundo. Cada país tem uma ficha com as características políticas e económicas.

Esta ficha contém a população, estabilidade do governo, situação perante as duas superpotências, apoio económico e militar, etc... Mais real do que isto é impossível.

Só há um defeito grande (do tamanho de um boi), neste jogo: Portugal não existe, a Península Ibérica pertence à Espanha e o grupo terrorista da Espanha é o FP-25, na realidade devia ser a ETA.

Os últimos destaques vão para as mais recentes produções da Linel:

«The Champ» e «Kaiser», ambos são de estratégia/acção, bem ao género do «Defenders of the Crow» da Cineware. O primeiro é de Boxe (até tem o tema musical do «Rocky») e o segundo remonta aos tempos dos vikings, com batalhas e conquistas à mistura. Parece ser bom.

Transformamo-nos em Crispim e subimos a corda, um pouco antes desta acabar saltamos para a direita e dirigimo-nos até ao fundo (sempre pela direita). Entramos na porta e, logo a seguir o computador dar-nos-á o código da segunda parte.

E foi o fim da primeira parte do Capitán Trueno, enviado pelo leitor Rui Monteiro.

Para o final da secção ficamos com alguns «pokes» e dicas para o ZX Spectrum.

«Beach Volley» - Tentem fazer o «smash» longe da rede e quando a bola já vier em sentido descendente.

«Vigilante» - Poke 40089,250

«Power Drift» - Trocamos a mudança somente quando a velocidade atingir os 120 mph. Deste modo ninguém nos ultrapassará.

Poke 47222,0 (créditos infinitos): Poke 47242,0 (classificação garantida).

«Silk Worm» - Poke 47894,0 (imunidade)

«Xenon» - Poke 29524,0

«Yeti» - Poke 47894,0

Acabámos por esta semana com os pokes do Bernardo Coelho e António Teixeira. No próximo Domingo haverá mais material.